

# SOLARii

Une autre galaxie...  
un autre temps...

Repère 10487 : La découverte des extraordinaires propriétés énergétiques du Stellarium met le système solaire Solarii en effervescence. Les voyages interstellaires sont enfin possibles.

Repère 10495 : Des sondes sont envoyées explorer la galaxie. Les ligues d'environnement demandent que la conquête de la galaxie ne compromette pas les accords de paix entre les Nations du système Solarii. Elles mettent aussi l'accent sur le respect des écosystèmes et des civilisations rencontrées.

Repère 10499 : Les premières sondes reviennent sur Solarii. La conquête des systèmes solaires découverts est lancée...

## BUT DU JEU

Chaque joueur représente une des Nations du système Solarii. Au début de la partie chacun tire une carte "Politique d'Exploration" et la garde secrète. Cette carte définit les types de Mondes que le joueur devra coloniser. **Le vainqueur est le premier à accomplir ses objectifs.**



## RÉSUMÉ D'UNE PARTIE

Au début de la partie, l'aire de jeu contient seulement le système solaire de départ des joueurs. Le plateau se construit au fur et à mesure de la découverte de nouveaux systèmes par les sondes.

Les joueurs partent à la conquête de ces nouveaux mondes, orientant leurs convois de migrants vers ceux dont les caractéristiques correspondent le mieux à leur politique d'exploration.

Pour obtenir l'énergie nécessaire à cette conquête, ils doivent aussi établir sur ces mondes des usines. Les joueurs peuvent simuler les aléas de l'exploration de la galaxie à l'aide des cartes Événement. Par l'action de ces cartes, ils ne sont plus tout à fait maîtres de la destinée de leur peuple : changements d'allégences, ravages dus à la pollution, etc.

## M A T E R I E L

### Les pions

Ils représentent les peuples de chaque joueur. Il y a 6 couleurs de pions pour des parties jusqu'à 6 joueurs. Ces pions ont deux faces, ils représentent d'un côté les populations et de l'autre les usines (unités de production d'énergie).

Population



Usine



### Les pierres

Elles représentent l'énergie à la disposition des joueurs pour effectuer leurs actions en cours de jeu. L'énergie est produite par les usines. Les cailloux blancs représentent 1 unité d'énergie et les rouges 5 unités d'énergie.

1 Unité



5 Unités



### 2 cartes d'Aide

Elles reprennent la succession des phases du jeu. A chaque tour de jeu un joueur est désigné comme Meneur. Il garde une des cartes d'Aide devant lui. C'est lui qui s'assure du bon déroulement du tour de jeu.

